

# ANTI-MONOPOLY III

WASHINGTON ▶  ◀ MOSKAU

Wenn Sie gewinnen, gewinnt der Frieden.  
Wenn alle verlieren, verliert die Welt.

## für 2 — 6 Spieler ab 12 Jahren

### Spielanleitung

#### Inhaltsverzeichnis

Ziel des Spiels  
Zum Spiel gehören  
Vorbereitung des Spiels  
Der Spielablauf

- A) Würfeln, Ziehen
  - B) Nächste Bahn
  - C) Aktions-Felder
  - D) Krisen-Felder
  - E) Monopol-Felder
  - F) Verhandlungs-Felder
  - G) Die „Bombe“
  - H) Kein Geld
  - I) Anti-Monopol
  - J) Wie man das Spiel gewinnt
- Anhang: Kurz-Regeln (6-fach)

#### Das Ziel des Spiels

Jeder der 2-6 Spieler stellt eine Atommacht dar. Im Spiel geht es darum, den Weltfrieden zu bewahren und die Erde vor der Zerstörung durch einen Atomkrieg zu bewahren.

In diesem Spiel haben die Teilnehmer ein gemeinsames Ziel: die Explosion der Atombombe zu verhindern. Die Explosion der Atombombe steht am Endpunkt der „Rüstungsspirale“, die den Automatismus des Wett-rüstens darstellt. Erreicht die „Bombe“ die Endstufe der Rüstungsspirale (das Feld ZERO), so ist es um den Weltfrieden geschehen und alle Spieler haben verloren.

Halten die Spieler jedoch besser zusammen und erreicht ein Spieler vorher das Feld „Weltfrieden“, so endet das Wett-rüsten. Alle Spieler gewinnen und der Spieler, der am meisten zur Erhaltung des Weltfriedens getan hat, wird zum Sieger erklärt.

#### Zum Spiel gehören

- 1 Spielplan
- 6 Spielsteine
- 1 Bombe
- 1 Satz Spielgeld (50 x 1 000000)
- 1 Satz Karten: 36 Karten „Kooperation“  
24 Karten „Aktion“

- 1 Spielanleitung
- 10 Chips (Anklage)
- 1 Würfel

#### Die Vorbereitung des Spiels

Einer der Spieler übernimmt die Leitung des Spiels. Er verwaltet die Kasse, verteilt Karten und Chips und er bewegt auch die „Bombe“ auf der „Rüstungsspirale“.

- Jeder Spieler erhält 5 Geldscheine (5x1 000000\$; 1 = 1 Mio. \$) und einen Spielstein. Die Spielsteine werden auf das Startfeld gestellt.
- Die „Aktions-Karten“ werden gemischt und verdeckt auf das dafür vorgesehene Feld des Spielplans gelegt.
- Die „Kooperations-Karten“ werden sortiert; für jeden Spieler muß ein kompletter Satz im Spiel sein und ein zusätzlicher, kompletter Satz. Bei 6 Spielern gibt es nur 6 Sätze.

Jeder Satz besteht aus 5 Karten, je 1 x die Werte 1 bis 5. Der Wert „6“ wird aussortiert, siehe Nachtrag. Bei 3 Spielern zum Beispiel besteht der Kartenstapel aus 20 Kooperations-Karten, also 4 Sätzen: 4 x die 1, 4 x die 2, 4 x die 3 usw. Dieser Kartenstapel wird gemischt und reihum erhält jeder Spieler verdeckt 5 Karten. Jeder Spieler hält geheim, welche Karten er bekommen hat. Die restlichen 5 Karten werden auf das Feld „Kooperation“ gelegt. Alle anderen Kooperationskarten werden in diesem Spiel nicht mehr benötigt und deshalb beiseite gelegt.

Wird eine Kooperations-Karte ausgespielt, so legt sie der Spieler offen vor sich ab.

Sobald ein Spieler alle seine Kooperations-Karten ausgespielt hat (offen liegen), nimmt der Spielleiter diese Karten, mischt sie zusammen mit den 5 Karten vom Kooperationsfeld und gibt dann dem Spieler verdeckt 5 neue Karten. Die restlichen Karten werden wieder verdeckt auf das Feld gelegt.

- Die Bombe wird auf das Startfeld (Nr. 24) der Rüstungsspirale gesetzt.
- Dann wird der Startspieler ermittelt. Alle Spieler würfeln; wer die höchste Augenzahl erreicht, beginnt das Spiel. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

# Der Spielablauf

## A. Würfeln

Jeder Spieler, der an die Reihe kommt, würfelt und zieht dann entsprechend seinen Spielstein auf den nummerierten Feldern vor.

### Anmerkung:

Beim Ziehen der Steine sind die Besonderheiten des Spielplans zu beachten: Es gibt vier farblich unterschiedliche Bahnen. Drei von ihnen (die gelbe, blaue und rote Bahn) bilden eine Art Kreisverkehr, eine Schleife. Unter Umständen muß ein Spieler mehr als einmal über diese Bahnen laufen.

Entscheidend sind hierfür die Felder vor den „Verhandlungs-Feldern“ (siehe Regel „F“).

Kommt ein Spieler nicht auf das Verhandlungsfeld, so muß er die Bahn zurücklaufen und jeweils über das Feld 1 wieder einen neuen Anlauf nehmen.

Die letzte Bahn, in grüner Farbe, hat einige Besonderheiten, die unter Kapitel I erklärt werden.

Würfelt ein Spieler eine 1, so hat er die Wahl:

- Er kann seinen Spielstein 1 Feld vorziehen, oder
- er kann nochmals würfeln.

Landet ein Spieler auf einem besonders gekennzeichnetem Feld, so muß er nach den entsprechenden Regeln vorgehen.

Hat ein Spieler seinen Zug beendet, so folgt im Uhrzeigersinn der nächste Spieler.

## B. Nächste Bahn

Um zur nächsten (andersfarbigen) Bahn zu gelangen, muß ein Spieler zuerst auf das dazwischenliegende Verhandlungs-Feld ziehen.

### Dazu gibt es zwei Möglichkeiten:

- Ein Spieler würfelt und erreicht genau das Verhandlungs-Feld. Beispiel: Spieler A steht auf Feld 8 (gelb) und würfelt eine 5. Er erreicht genau das Verhandlungs-Feld.

- Ein Spieler würfelt eine zu hohe Zahl. Er muß ein „Atom-Mächte-Treffen“ einberufen, um doch noch das Verhandlungs-Feld zu erreichen.

Der Ablauf eines „Atom-Mächte-Treffens“:

Der Spieler, der die zu hohe Zahl gewürfelt hat (X), sucht sich einen beliebigen anderen Spieler (Y) aus. Dieser Spieler Y muß höchstens dreimal würfeln. Sobald eine Augenzahl gewürfelt wird, die genau paßt, zieht Spieler X auf das Verhandlungs-Feld. Paßt keiner der maximal drei Würfe, dann zieht Spieler X die Augenzahl, die er zuerst gewürfelt hat auf seiner bisherigen Bahn weiter.

Nach einem gescheiterten „Atom-Mächte-Treffen“ zieht der Spielleiter die Bombe auf der Rüstungsspirale 1 Feld weiter.

## C. Aktions-Felder

Landet ein Spieler auf einem „Aktions-Feld“, so zieht er die oberste Aktions-Karte und befolgt deren Anweisungen. Danach schiebt er diese Karte unter den Stapel zurück.

Berücksichtigen Sie, daß die Spielhandlungen nicht unbedingt die Situation in der realen Welt widerspiegeln.

## D. Krisen-Felder (rot)

Landet ein Spieler auf einem „Krisen-Feld“, so muß er eine beliebige seiner „Kooperations-Karten“ aufdecken. Dann wählt er einen anderen Spieler (Y) aus, der eine „Kooperations-Karte“ mit gleichem Wert aufdecken soll. Spieler Y prüft seine „Kooperations-Karten“, ob eine mit gleichem Wert dabei ist. Diese Prüfung sollte so erfolgen, daß die anderen Spieler keinen Einblick in seine Karten haben.

Es ergeben sich mehrere Möglichkeiten:

1. Der Kooperations-partner (Spieler Y) hat keine Karte mit gleichem Wert.
  - In diesem Fall muß der Spieler, der auf dem Krisen-Feld gelandet ist, seinen Spielstein 1 Feld zurücksetzen.
  - Weiter muß er eine Strafe zahlen, die dem Wert der ausgespielten „Kooperations-Karte“ entspricht. Hat der Spieler beispielsweise eine „3“ gespielt, muß er 3 Mio. \$ in die Kasse zahlen.
  - Die Bombe wird auf der Rüstungsspirale um 2 Felder vorgerückt. Der Grund: Der Spieler hat die nationalen Interessen des anderen Spielers falsch eingeschätzt und das verschärft den Rüstungswettlauf.
2. Der Kooperationspartner (Spieler Y) hat eine Karte mit gleichem Wert. Er hat zwei Möglichkeiten:
  - a) Er verhält sich kooperativ. Der Spieler deckt die Karte mit gleichem Wert auf. Die beiden beteiligten Spieler ziehen ihren Spielstein jeweils 2 Felder weiter, erhalten beide je 2 Mio. \$ und die Bombe wird um 1 Feld zurückgesetzt.
  - b) Er verhält sich nicht kooperativ. Der Spieler (Y) verkündet laut, daß er die passende Karte verweigert. Dann zieht er seinen eigenen Spielstein 1, 2 oder 3 Felder weiter. Aus der Kasse erhält er eine Zahlung, die dem Wert seiner (verweigerten) Karte + 2 Mio. \$ entspricht. Der kooperationswillige Spieler (X) dagegen setzt seinen Spielstein 2 Felder zurück. Die Bombe wird auf der Rüstungsspirale 3 Felder weiter gezogen.

**Begründung:** Ein Spieler, der die Kooperation verweigert, geht davon aus, daß es der Sache des Friedens nutzt, wenn er seinem Gegner eine Niederlage beibringt oder ihn demütigt. Er zieht vorwärts, weil sein Land die Friedensbewegung viel stärker unterstützt; er glaubt, daß er von der anderen Seite nichts zu befürchten hat, da er eine atomare Überlegenheit erreicht hat. Die Belohnung erhält der Spieler nach seinem „Krisensieg“, weil das Land jetzt weniger Geld für die Atombewaffnung ausgibt.

Aber das Land des Spielers, dessen Kooperationsangebot abgelehnt wurde, ist zur weiteren Aufrüstung gezwungen, um das Gleichgewicht der Kräfte (oder die Vorherrschaft) wieder herzustellen, ehe eine neue Krise ausbricht. Das verschärft den Rüstungswettlauf.

- Ausgespielte „Kooperations-Karten“ legt jeder Spieler offen neben sich ab. Sobald ein kompletter Satz offenliegt, dreht der Spieler die Karten um und kann sie nun wieder einsetzen. Hinweis: Sowohl das Nichtvorhandensein einer passenden „Kooperations-Karte“ als auch die Verweigerung einer Kooperation geben Aufschluß über die Karten eines Spielers.

## E. Monopol-Felder

Dieses Spiel kann nur gewonnen werden, wenn alle Monopole zerschlagen worden sind: Denn solange Monopol-Gewinne möglich sind, geht das Wettüben weiter. Ein Monopol ist dann zerschlagen, wenn alle drei Anklagen erfolgreich verlaufen sind; d.h., wenn alle drei „Anklage-Punkte“ mit „Klage-Chips“ bedeckt sind.

**Hinweis:** Bei 4 oder mehr Spielern werden die Anweisungen bestimmter Felder ungültig, die den direkten Zug auf ein „Monopol-Feld“ verlangen.

1. Landet ein Spieler auf einem „Monopol-Feld“, dessen „Anklage-Punkte“ nicht alle abgedeckt sind, so hat er zwei verschiedene Möglichkeiten.

- a) Der Spielerehält von der Kasse das Doppelte der ausgewiesenen Summe - das ist sein Anteil an den Zinsen der Monopolgewinne. Als Folge wird auch die Bombe weitergezogen:
- Um 1 Feld, wenn der Spielstein auf Gelb 10 steht
  - Um 2 Felder, wenn der Spielstein auf Blau 8 oder Rot 10 steht. -
- b) Der Spieler kann Anklage gegen das Monopol erheben. Dazu muß er vom Spielleiter einen „Klage-Chip“ kaufen - zu dem Preis, der auf dem Feld ausgewiesen ist. Dieser Chip wird auf einen „Anklage-Punkt“ dieses Feldes gelegt.  
Hat ein Spieler nicht genug Geld, so muß er auf den Kauf verzichten.
2. Landet ein Spieler auf einem „Monopol-Feld“, dessen „Anklage-Punkte“ alle abgedeckt sind, so erhält er einen zusätzlichen Zug - er darf noch einmal würfeln.

#### **Begründung:**

Eine Welt, frei von Atomwaffen, kann nur geschaffen werden, wenn alle Monopol-Gewinne auf Entwicklung und Produktion von Atomwaffen abgeschafft werden. Die Klage gegen ein Monopol kann zwar den Spieler selbst dem Sieg näher bringen, aber er bringt auch alle anderen Spieler dem Sieg näher.

Sind die Monopolgewinne aus der Atomrüstung abgeschafft, so bringt das alle dem Frieden näher.

#### **F. Verhandlungs-Felder**

Landet ein Spieler auf einem „Verhandlungs-Feld“, so muß er sofort ein zweites mal würfeln.

- Erzielt er eine 1 oder 2, dann haben seine (gedachten) Verhandlungspartner „Hintertürchen“ eingebaut - es sind nur Scheinverhandlungen.  
Der Pakt, der aufgrund dieser Verhandlungen entsteht, erlaubt eine Aufstockung der Waffenarsenale: Die Bombe wird deshalb 2 Felder vorgezogen.
- Erzielt er eine 3 bis 6, so erspart das zustande gekommene Abrüstungsabkommen viel Geld.  
Der Spieler erhält soviele Millionen Dollar, wie er Augen gewürfelt hat (für eine 3 = 3 Mio. \$, usw.).  
Außerdem wird die Bombe um ein Feld zurückgesetzt.

#### **G. Die Bombe**

Die Bombe wird nur vom Spielleiter bewegt. Sie beginnt auf Feld 24 der Rüstungsspirale und zieht auf Feld „Zero“ zu.

Sollte die Bombe durch Rückwärtsziehen das Feld 24 überschreiten, so bleibt sie auf diesem Feld stehen.

**Wichtig:** Falls nicht Anweisungen auf Aktions-Karten es verlangen, zieht die Bombe nur 1 Feld pro Zug vorwärts, ohne Berücksichtigung jeder anderen Anweisung.

Sobald die Bombe zum ersten Mal auf einem roten Felder landet, geschieht folgendes:

- Der Spieler, dessen Spielstein am weitesten auf der Bahn vorne steht, nennt eine beliebige Zahl zwischen 1 und 5.
- Dann fordert er einen anderen Spieler auf, eine „Kooperations-Karte“ mit gleichem Wert aufzudecken.
- Hat der aufgeforderte Spieler diese Karte, so deckt er sie auf. Das **Ergebnis:** Die Bombe wird um 5 Felder zurückgesetzt und der Spieler zieht seinen Stein um 5, 6 oder 7 Felder vor. Landet der Stein auf einem speziellen Feld, so führt der Spieler die Anweisung aus. Falls die Bombe durch das Zurücksetzen den Bereich der roten Felder verläßt und sie später wieder in diese Felder hineinzieht, entfallen die hier genannten Sonderregeln. Sie gelten nur einmal pro Spiel.

#### **H. Kein Geld**

Nationen können keinen Bankrott erleiden - also können

in diesem Spiel auch Nationen nicht an den Finanzen scheitern.

Wenn ein Spieler am Zug ist, und er seinen Zahlungsverpflichtungen nicht voll nachkommen kann, so führt er seinen Zug trotzdem durch.

#### **Folgendes passiert:**

- Kann ein Spieler, der an der Reihe ist, die geforderte Summe nicht oder teilweise nicht bezahlen, so rückt die Bombe um ein Feld vor.

**Begründung:** Die Rüstungslobby hat ein Land so bearbeitet, daß man glaubt, die atomare Rüstung sei für das Land gewinnbringend. „Sie schaffe Arbeitsplätze und fördere das technische Wissen.“ (Das ist natürlich ein Irrtum, da die Mittel, die für das Militär ausgegeben werden, immer verschwendete Mittel sind; gerechtfertigt sind sie nur, wenn sie für berechtigte Verteidigungszwecke ausgegeben werden.)

- Das Vorrücken der Bombe entfällt, wenn ein anderer Spieler oder eine Gruppe von Spielern das Doppelte der zu zahlenden Summe an die Kasse zahlt.  
In beiden Fällen führt der Spieler seinen Zug aus. Falls andere Spieler für ihn finanziell einspringen, so nimmt er das Geld entgegen und zahlt es an die Kasse.

#### **I. Die grüne Bahn**

Erreichen die Spieler die grüne Bahn, so tritt das Spiel in die entscheidende Phase. Diese Bahn ist nicht mehr kreisförmig nummeriert, sondern von rechts nach links aufsteigend - und so müssen die Spieler auch ziehen.

#### **Folgende Punkte sind zu beachten:**

1. Befindet sich ein Spieler auf einem Feld der grünen Bahn, so kann er auf das Würfeln und Ziehen seines Steines verzichten und stattdessen Anklage gegen ein beliebiges Monopol erheben. Es gilt der jeweils ausgewiesene Preis.  
Dies gilt nicht mehr auf den schraffierten Feldern der grünen Bahn.
2. Landet ein Spieler auf einem schraffierten Feld der grünen Bahn, bevor alle Anklage-Punkte aller Monopole bedeckt sind, so muß er seinen Spielstein auf das „Aktions-Feld“ Grün 1 zurück ziehen und die Bombe rückt 1 Feld weiter vor.  
Steht der Stein eines Spielers dann auf Grün 1, so kann er beliebig viele Anklagen gegen Monopole erheben - allerdings zum doppelten des ausgewiesenen Preises.  
Andere Spieler können zu diesem Zweck mit ihm zusammenarbeiten, indem sie ihm Geld überlassen, das zum Kauf von Anklage-Chips dient.

#### **J. Wie man das Spiel gewinnt**

Es gibt drei Möglichkeiten, das Spiel zu beenden:

- Einer der Spieler gewinnt.
  - Alle Spieler gewinnen.
  - Alle Spieler verlieren.
1. Einer der Spieler gewinnt!
    - Der Spieler, der mit seinem Spielstein zuerst auf dem Feld „Weltfrieden“ landet, gewinnt das Spiel. Er muß dieses Feld aber mit genauer Würfelzahl erreichen.
    - Kann ein Spieler das Feld „Weltfrieden“ erreichen, würfelt aber eine zu hohe Augenzahl, so darf er noch dreimal würfeln. Würfelt er dabei die richtige Augenzahl, so darf er seinen Stein ziehen und er gewinnt das Spiel.
    - Bringen alle drei Zusatzwürfe nicht die richtige Augenzahl, so heizt das das Wettrüsten wieder an (weil der Spieler versucht hat, durch Abrüstung einen

Vorteil gegenüber den anderen Nationen zu erlangen).  
Das bringt alles durcheinander - es folgt ein „Positions-Wechsel“.

### Der Positionswechsel

Ein Positionswechsel erfolgt, wenn alle drei Zugsätze eines Spielers erfolglos sind - er also nicht auf dem Feld „Weltfrieden“ landet.

- Der erfolglose Spieler tauscht seinen Platz auf dem Spielplan mit dem letzten Spieler.
- Der Spieler, der an zweiter Position im Spiel liegt, tauscht seinen Platz mit dem vorletzten Spieler. Usw.
- Der Positionswechsel hängt natürlich ab von der Anzahl der Spieler. Gibt es einen „mittleren“ Spieler (bei ungeraden Teilnehmerzahlen), so bleibt dieser auf seiner Position.

Während eines Positionswechsels werden alle Anweisungen von Spielplanfeldern ignoriert.

Das Spiel wird mit dem im Uhrzeigersinn folgenden Spieler fortgesetzt.

Alle Spieler, deren Steine zurückgesetzt wurden, erhalten aus der Kasse eine Entschädigung von 5 Mio. Dollar.

Die Bombe wird um zwei Felder zurückgesetzt (weil der Positionswechsel zu wirksameren Strategien der Weltfriedensbewegung führt).

- Nachfolgende Spieler, die ebenfalls eine größere Augenzahl als erforderlich würfeln, haben ebenfalls je drei zusätzliche Würfe frei. Wer es nicht schafft, auf dem Zielfeld zu landen, muß seinen Stein um so viele Felder zurückziehen, wie er beim dritten Zugsatzwurf Augen gewürfelt hat.

Ein Positionswechsel findet nicht mehr statt.

Alle Spieler gewinnen

Wird durch den Zug eines Spielers die Bombe auf das Feld „Startvorbereitung - Gefahr“ gesetzt, so führt der Spieler alle Anweisungen aus, die sich aus diesem Zug ergeben. Danach kann das Spiel auf folgende Weise beendet werden:

1. Ein Spieler schlägt die kontrollierte Zerstörung aller Atomwaffen vor.
2. Jeder Spieler würfelt (1 Würfel) einmal und alle gewürfelten Augenzahlen werden addiert. Ist die Gesamtaugenzahl größer als
  - 6 (bei 2 Spielern)
  - 9 (bei 3 Spielern)
  - 12 (bei 4 Spielern)
  - 15 (bei 5 Spielern)
  - 18 (bei 6 Spielern)so werden alle Atomwaffen zerstört.

Alle Spieler gewinnen gemeinsam, aber der erfolgreichste Spieler auf der Bahn verdient eine besondere Würdigung, da er am meisten für die Friedensbewegung getan hat.

Um den erfolgreichsten Spieler zu ermitteln, werden die Steine aller Spieler vom Spielleiter vorgerückt: Für jeden Geldschein, den ein Spieler besitzt, um 1 Feld des Spielplans!

Verhandlungs-Felder gelten als 1 Feld. Der Spieler, der danach am weitesten vorn liegt, ist der erfolgreichste Teilnehmer. Gelangen bei diesem Vorrücken zwei oder mehr Spieler über das Feld „Weltfrieden“ hinaus, dann gewinnt derjenige, der auf diesem Feld noch das meiste Geld übrig hat,

**Hinweis:** Stehen 2 oder mehr Spieler auf dem gleichen Feld, so wird gewürfelt, um die Rangfolge zu ermitteln.

3. Alle Spieler verlieren.  
Landet die Bombe auf dem Feld „Zero“, so verlieren alle Spieler und das Spiel endet sofort.

### Nachtrag:

Das Spiel kann auch mit Kooperationskarten der Werte 1 — 6 gespielt werden.

Dadurch wird es schwieriger, zu einer Kooperation zu kommen, da jeder Spieler trotzdem nur 5 Karten erhält.

**Hinweis:** Die folgenden Kurzspielanleitungen können Sie auseinanderschneiden und an die Mitspieler verteilen. Sie ersparen sich damit längere Regelerklärungen und jeder Spieler hat stets alle wichtigen Regeln griffbereit.

Produktverantwortung: Reiner Müller

© Altenburg-Stralsunder AG



**Altenburg-Stralsunder AG**  
**D-7022 Leinfelden**

# Kurzfassung

## Sie würfeln eine1:

Ihr Stein zieht 1 Feld vor; oder: Nochmals würfeln.

## Sie (X) landen auf einem KRISEN-Feld (Regel D):

- Sie decken eine Kooperationskarte auf.
- Sie fordern einen anderen Spieler (Y) auf, eine passende Karte zu spielen.
  - a) Y hat keine passende Karte: Stein von X 1 Feld zurück. X zahlt Strafe: Höhe wie Kooperationskarte von X. Bombe 2 Felder vor.
  - b) Y hat passende Karte!
    - Y spielt passende Karte: Beide Steine 2 Felder vor; **Beide** erhalten 2 Mio. \$; Bombe 1 Feld zurück.
    - Y spielt passende Karte nicht: Stein von X 2 Felder zurück; Stein von Y 1 — 3 Felder vor; Y erhält Zahlung in Höhe der von X gespielten Karte + 2 Mio. \$; Bombe **3 Felder** vor.

## Sie landen auf MONOPOL-Feld (Regel E):

- Es sind nicht alle 3 Anklage-Punkte bedeckt. Der Spieler (X) hat 3 Möglichkeiten zur Wahl:
  - a) X kassiert: das Doppelte der genannten Summe. Und: Bombe 1 Feld vor, wenn Stein auf Gelb 10; Bombe 2 Felder vor, wenn Stein auf Blau 8 oder Rot 10.
  - b) X erhebt Anklage: kauft Klage-Chip zu genannten Preis, falls X genug Geld hat.
  - c) X tut nichts, wenn nicht genug Geld vorhanden.
- Alle 3 Anklage-Punkte sind bedeckt: X macht Zusatz-Zug.

## Nächste Bahn + Verhandlungs-Feld (Regel B+F)

- Sie erreichen das Verhandlungsfeld, wenn Sie genau die Anzahl der zurückzulegenden Felder würfeln.
- Würfeln Sie (X) höhere Augenzahl, muß beliebiger Spieler (Y) 3mal würfeln:
  - a) Bei passender Augenzahl zieht X auf Verhandlungsfeld.
  - b) Paßt keine Augenzahl, zieht X seine zuerst gewürfelte Zahl und Bombe rückt 1 Feld vor.
- Landet ein Spieler auf Verhandlungsfeld, so muß er sofort ein zweites Mal würfeln:
  - a) Bei 1 oder 2: Bombe 2 Felder vor.
  - b) Bei 3: Spieler erhält 3 Mio. S; bei 4: erhält 4 Mio. \$; usw. bis 6. Bombe ein Feld zurück.

## **Bombe auf rotem Feld (Regel G):**

Landet Bombe zum ersten Mal auf rotem Feld, so wählt der Spieler (X), dessen Stein führt, einen anderen Spieler (Y) aus. X nennt beliebige Zahl zwischen 1 und 5. Hat Spieler Y eine entsprechende Kooperationskarte und deckt er sie auf, so wird die Bombe 5 Felder zurückgesetzt; Spieler Y zieht seinen Stein um 5, 6 oder 7" Felder vor. Diese Regel gilt nur einmal pro Spiel.

## **Kein Geld (Regel H):**

Kann ein Spieler nicht alles bezahlen, so rückt die Bombe 1 Feld vor. Die Bombe rückt nicht vor, wenn stattdessen ein anderer Spieler die Bezahlung übernimmt.

## **Die Grüne Bahn (Regel I):**

- Ist ein Stein auf der grünen Bahn, so kann der Spieler auf den Zug verzichten und statt dessen Anklage erheben. Das gilt nicht mehr auf den schraffierten Feldern.
- Landet ein Spieler auf den schraffierten Feldern, bevor alle Anklage-Punkte bedeckt sind, muß der Stein zurück auf Grün 1. Bombe 1 Feld vor.
- Während der Stein auf Grün 1 steht, kann dieser Spieler beliebig viele Anklagen erheben - zum doppelten Preis. Andere Spieler können Zahlungshilfe leisten.

## **Gewinnen (Regel J):**

- Es gewinnt, wer zuerst mit genauer Würfelzahl auf dem Feld „Weltfrieden“ landet.
- Würfelt ein Spieler eine zu hohe Augenzahl, darf er dreimal würfeln.
  - a) Würfelt er die richtige Zahl, zieht er und gewinnt.
  - b) Hat er kein Glück, so folgt Positionswechsel.  
Dann wird das Spiel mit dem links sitzenden Spieler fortgesetzt. Positionswechsel findet nur einmal statt.
- Nachfolgende Spieler haben ebenfalls 3 Zusatzwürfe. Schafft es der Spieler nicht, so muß er die zuletzt gewürfelte Augenzahl rückwärts ziehen.

## **Spielende und alle gewinnen**

Erreicht die Bombe das Feld „Startvorbereitung - Gefahr“, bevor ein Spieler auf „Weltfrieden“ landen kann, so läßt sich das Spiel beenden, wenn alle Spieler der kontrollierten Zerstörung aller Atomwaffen zustimmen. Alle Spieler gewinnen, der erste Gewinner ist der Spieler, dessen Stein am weitesten vorn steht

## **Spielende und alle verlieren**

Das Spiel endet, wenn die Bombe auf Feld „Zero“ landet. Alle Spieler verlieren.